



3711

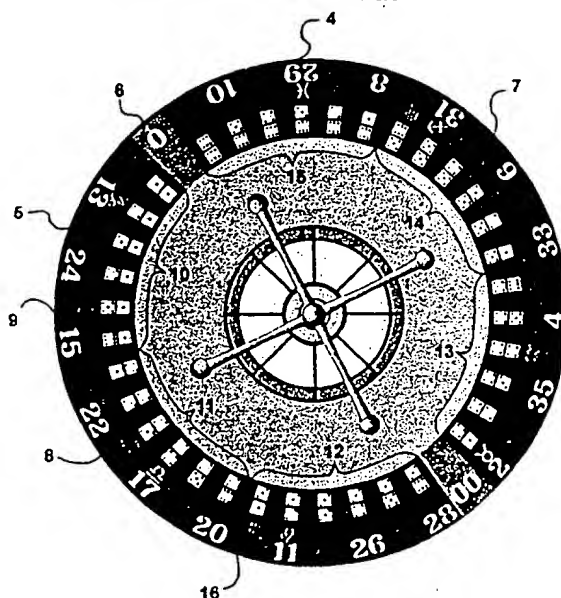
МЕЖДУНАРОДНАЯ ЗАЯВКА, ОПУБЛИКОВАННАЯ В СООТВЕТСТВИИ С
ДОГОВОРом О ПАТЕНТНОЙ КООПЕРАЦИИ (РСТ)

(51) Международная классификация изобретения: A63F 9/04, 5/00, 3/00	A1	(11) Номер международной публикации: WO 00/29082 (43) Дата международной публикации: 25 мая 2000 (25.05.00)
<p>(21) Номер международной заявки PCT/RU98/00366</p> <p>(22) Дата международной подачи: 5 ноября 1998 (05.11.98)</p> <p>(30) Данные о приоритете: 97118623 11 ноября 1997 (11.11.97) RU</p> <p>(71) (72) Заявитель и изобретатель: НАДИБАИДЗЕ Тамази Георгиевич [RU/RU]; 115580 Москва, Задонский проезд, д. 16, корп. 1, кв. 378 (RU) [NADIBAI DZE, Tamazi Georgievich, Moscow (RU)].</p> <p>(74) Агент: ИВАННИКОВ Владимир Ильич; 111578 Москва, д/я 25 (RU) [IVANNIKOV, Vladimir Ilich, Moscow (RU)].</p>	<p>(81) Указанные государства: JP, US европейский патент (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE).</p> <p>Опубликована С отчётом о международном поиске.</p>	

RECEIVED
SEP - 7 2000
TO 3100 MAIL ROOM

(54) Title: LARGE-SCALE RECREATION METHOD

(54) Название изобретения: СПОСОБ МАССОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ



(57) Abstract

The present invention relates to a large-scale recreation method that involves forming a betting field comprising betting cells of different colours on which digital informative marks from 1 to 36 are represented, while the twelve signs of the Zodiac are also represented in the betting cells including the digital informative marks (1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31). The method also involves forming a flat image of a roulette field comprising 36 main sectors and one or two secondary sectors. The method further involves forming in the main sectors images of the digits from 1 to 36 comprising an image of the twelve Zodiac signs at the locations where the prime numbers (1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31) are located, as well as two images of the faces of a six-faced die comprising informative marks in the form of different numbers of dots from one to six. The users place their bets in the betting cells of the betting field and two pairs of gambling indices are selected at random by casting twice two six-faced dice simultaneously.

BEST AVAILABLE COPY

В способе массовых развлечений формируют ставочное поле с разноцветными ставочными клетками с образованными на них цифровыми информационными метками от 1 до 36 и двенадцатью знаками Зодиака в ставочных клетках с цифровыми информационными метками 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31. Формируют, также, плоское изображение рулеточного поля с 36 основными и одним или двумя дополнительными секторами. В основных секторах формируют, во-первых, изображения цифр от 1 до 36 с изображением двенадцати знаков Зодиака в местах размещения простых чисел 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, а во-вторых - два изображения граней шестигранной кости с информационными метками в виде различного числа точек: от одной до шести. Затем пользователи размещают ставки на ставочных клетках ставочного поля, после чего осуществляют выбор двух пар случайных игровых показателей путём двукратного одновременного выбрасывания двух шестигранных костей.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ЦЕЛЕЙ ИНФОРМАЦИИ

Коды, используемые для обозначения стран-членов РСТ на титульных листах брошюр, в которых публикуются международные заявки в соответствии с РСТ.

AL	Албания	ES	Испания	LS	Лесото	SK	Словакия
AM	Армения	FI	Финляндия	LT	Литва	SN	Сенегал
AT	Австрия	FR	Франция	LU	Люксембург	SZ	Свазиленд
AU	Австралия	GA	Габон	LV	Латвия	TD	Чад
AZ	Азербайджан	GB	Великобритания	MC	Монако	TG	Того
BA	Босния и Герцеговина	GE	Грузия	MD	Республика Молдова	TJ	Таджикистан
BB	Барбадос	GH	Гана	MG	Мадагаскар	TM	Туркменистан
BE	Бельгия	GN	Гвинея	MK	бывшая югославская Республика Македония	TR	Турция
BF	Буркина-Фасо	GR	Греция	ML	Мали	TT	Тринидад и Тобаго
BG	Болгария	HU	Венгрия	MN	Монголия	UA	Украина
BJ	Бенин	IE	Ирландия	MR	Мавритания	UG	Уганда
BR	Бразилия	IL	Израиль	MW	Малави	US	Соединённые Штаты Америки
BY	Беларусь	IS	Исландия	MX	Мексика	UZ	Узбекистан
CA	Канада	IT	Италия	NE	Нигер	VN	Вьетнам
CF	Центрально-Африканская Республика	JP	Япония	NL	Нидерланды	YU	Югославия
CG	Конго	KE	Кения	NO	Норвегия	ZW	Зимбабве
CH	Швейцария	KG	Киргизстан	NZ	Новая Зеландия		
CI	Кот-д'Ивуар	KR	Корейская Народно-Демократическая Республика	PL	Польша		
CM	Камерун			PT	Португалия		
CN	Китай	KR	Республика Корея	RO	Румыния		
CU	Куба	KZ	Казахстан	RU	Российская Федерация		
CZ	Чешская Республика	LC	Сент-Люсия	SD	Судан		
DE	Германия	LI	Лихтенштейн	SE	Швеция		
DK	Дания	LK	Шри Ланка	SG	Сингапур		
EE	Эстония	LR	Либерия	SI	Словения		

Способ массовых развлечений

Область техники.

Настоящее изобретение относится к способам проведения массовых развлечений, а более конкретно – к массовым играм с использованием бросаемых костей.

Предшествующий уровень техники.

Известен способ массовых развлечений, согласно которому пользователи размещают ставки на разноцветных ставочных клетках ставочного поля с образованными на них цифровыми информационными метками, производят одновременное выбрасывание двух костей с одинаковым числом граней с образованными на их гранях цифровыми информационными метками, после чего определяют победителя на основе выпадения двух случайных игровых показателей (US-A-4688803).

Недостаток известного способа массовых развлечений заключается в том, что он имеет низкую занимательность, связанную с однозначным соответствием каждой пары случайно выбранных игровых показателей с цифровыми информационными метками на ставочном поле.

Известен, также, способ массовых развлечений, взятый в качестве прототипа и включающий формирование ставочного поля с разноцветными ставочными зонами с образованными на них цифровыми информационными метками от 1 до 36, формирование вращающегося плоского изображения рулеточного поля с 36-ю основными секторами с образованными на них цифровыми информационными метками, аналогичными информационным меткам, образованным на ставочных клетках ставочного поля, и двумя дополнительными секторами, размещение пользователями ставок на ставочных клетках ставочного поля, выбор случайного игрового показателя, на основании которого выявляется победитель (US-A-4077631).

Недостаток известного способа массовых развлечений заключается в том, что он имеет низкую занимательность, связанную с выбором только одного случайного игрового показателя, а также из-за малого количества ставок.

Раскрытие изобретения.

В основу настоящего изобретения поставлена задача по повышению занимательности способа массовых развлечений.

Поставленная задача решена тем, что в способе массовых развлечений, включающем формирование ставочного поля с разноцветными ставочными клетками с отображёнными на них цифровыми информационными метками от 1 до 36, формирование изображения рулеточного поля с 36 разноцветными основными секторами с образованными на них цифровыми информационными метками от 1 до 36 в произвольной последовательности и, по крайней мере, одним дополнительным сектором, размещение пользователями ставок на ставочных клетках ставочного поля, выбор случайного игрового показателя, на основании которого выявляют победителя, согласно изобретения, в основных секторах рулеточного поля формируют изображения двенадцати знаков Зодиака в местах размещения простых чисел 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, а также два изображения грани шестигранной кости, причём основные секторы рулеточного поля разбивают на шесть одинаковых групп, в одной из которых формируют первое изображение грани кости с одной точкой, во второй – первое изображение грани кости с двумя точками, в третьей – первое изображение грани кости с тремя точками, в четвёртой – первое изображение грани кости с четырьмя точками, в пятой – первое изображение грани кости с пятью точками, в шестой – первое изображение грани кости с шестью точками, а второе изображение граней кости в каждой группе основных секторов формируют в виде последовательности изображений граней кости, начиная с изображения грани кости с одной точкой и кончая изображением грани кости с шестью точками, формируют изображения двенадцати знаков Зодиака в ставочных клетках ставочного поля с цифровыми информационными метками 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, осуществляют два раза выбор случайных игровых показателей, при этом, по крайней мере один раз, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём одновременного выбрасывания двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду с образованием на

их гранях изображений точек, начиная с одной точки и заканчивая шестью точками.

При этом, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём двукратного выбрасывания одновременно двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду, при этом, при первом одновременном выбрасывании двух костей получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, или один из двенадцати знаков Зодиака, также изображённых в основных секторах рулеточного поля, а непосредственно следующим за первым одновременным выбрасыванием двух костей вторым одновременным выбрасыванием этих же костей получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля или тот же, или другой из двенадцати знаков Зодиака, изображённых в основных секторах рулеточного поля.

Основополагающим числом при формировании ставочного поля является “двенадцать”. Тридцать шесть игровых секторов на ставочном поле образуют ставочные зоны в виде трёх рядов по двенадцать чисел. Эти ряды делятся на три сектора (тоже ставочные зоны), каждый из которых содержит также двенадцать чисел.

Знаков Зодиака тоже двенадцать.

В ряд игровых чисел от 1 до 36 входят двенадцать простых чисел, делящихся только на себя. Это - 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 и 31. И на рулеточном и на ставочном полях эти числа по цвету разделены поровну, т.е. шесть красных и шесть чёрных. Следовательно, простые числа с точки зрения всех видов ставок являются равновероятными.

Таким образом, кроме появления новых одиночных ставок, размещение знаков Зодиака в зонах, обозначенных простыми числами на ставочном поле (ставочное поле - общепринятая графическая система для осуществления ставок в европейской и американской рулетках) органически рождает “ставочные зоны Зодиака” (в дополнение к обычным “красное”, “чёрное”, “первые восемнадцать” и т.д.): “Зодиак красный”, “Зодиак чёрный” и “Зодиак”. Их удобно нанести на ставочном поле у края рулеточного стола. При этом, ставки на первые две зоны обозначают претензии на выигрыш при выпадении на любой “красный” или любой “чёрный” знаки Зодиака, а

на третью зону - любой из двенадцати знаков Зодиака. Выигрыши по этим ставкам эквивалентны выигрышам по ставкам на шесть или двенадцать номеров.

Краткое описание чертежей.

В дальнейшем изобретение поясняется примерами осуществления способа и чертежами, на которых:

фиг. 1 изображает ставочное поле,

фиг. 2 - рулеточное поле.

Перечень обозначений на чертежах.

- 1 - ставочное поле.
- 2 - клетки ставочного поля.
- 3 - цифровые информационные метки.
- 4 - рулеточное поле.
- 5 - основные сектора рулеточного поля.
- 6 - дополнительные сектора рулеточного поля.
- 7 - цифровые информационные метки.
- 8 - первое изображение грани кости.
- 9 - второе изображение грани кости.
- 10, 11, 12, 13, 14, 15 - группы основных секторов рулеточного поля.
- 16 - изображение знака Зодиака.

Лучший вариант осуществления изобретения.

При осуществлении способа массовых развлечений выполняются требования, аналогичные требованиям, предъявляемым при проведении мероприятий, связанных, в том числе, и с игрой в рулетку, а именно: обеспечение для пользователей равной вероятности выпадения номеров.

Перед осуществлением способа крупье выбирает "номер казино" (любое число от 1 до 36). Выбор "номера казино" может производиться либо произвольно, либо с использованием любых средств для выбора случайного числа из множества равновероятных.

Затем образуют ставочное поле 1 с разноцветными ставочными клетками 2 с образованными на них разноцветными информационными метками 3 - цифрами от 1 до 36, а также изображения 16 двенадцати знаков Зодиака в клетках ставочного поля с цифровыми информационными метками 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 и 31.

Дополнительно образуют изображение рулеточного поля 4, содержащего 36 основных 5 и один или два дополнительных 6 секторов. В каждом основном секторе 5 рулеточного поля 4 формируют в произвольной последовательности разноцветные информационные цифровые метки 7, аналогичные цифровым информационным меткам 3, образованным на ставочных клетках 2 ставочного поля 1. Дополнительно в секторах рулеточного поля 4 с цифровыми информационными метками 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 и 31 формируют изображения 16 двенадцати знаков Зодиака. Кроме того, в каждом основном секторе 5 рулеточного поля 4 формируют два изображения 8 и 9 граней шестигранной кости с информационными метками в виде различного числа точек, при этом, основные секторы 5 рулеточного поля 4 разбивают на шесть одинаковых групп 10, 11, 12, 13, 14 и 15. В первой 10 группе формируют первое 8 изображение грани кости с одной точкой, во второй 11 – первое изображение грани кости с двумя точками, в третьей 12 – первое изображение грани кости с тремя точками и т.д. Вторые же изображения 9 грани кости, формируемые в каждой группе основных секторов 5 рулеточного поля 4, представляют собой последовательность (ряд) изображений граней кости, начиная с изображения грани кости с одной точкой и кончая изображения грани кости с шестью точками.

Образование дополнительного сектора 6 “0” рулеточного поля 4 предполагает осуществление ставки для европейской рулетки, а дополнительных секторов “0” и “00” - ставок для американской рулетки.

После вышеприведённых операций пользователи размещают ставки на ставочных клетках 2 ставочного поля 1 с образованными на них разноцветными цифровыми информационными метками 3.

Далее крупье осуществляет выбор двух пар случайных игровых показателей путём двукратного одновременного выбрасывания двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду. При этом, перед первым выбрасыванием пользователи и крупье должны договориться о том, какая из костей относится к тому или иному ряду изображений шестигранной кости, сформированных в каждом основном секторе 5 рулеточного поля 4. В результате, при первом одновременном выбрасывании двух костей получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, образованных в основных секторах рулеточного

поля, а непосредственно следующим за первым одновременным выбрасыванием двух костей вторым одновременным выбрасыванием этих же костей получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней костей.

По результатам выбросов костей определяют победителя, например следующим образом.

Если при первом броске выпал любой номер, кроме “номера казино”, то второй бросок указывает на выигрышный номер для пользователей.

Если при первом броске выпал “номер казино”, а при втором - нет, то побеждают пользователи, сделавшие ставки на “0”.

Если оба броска дали “номер казино”, то производится переигровка.

В случае американского варианта со ставками на “0” и “00” предварительно назначают два “номера казино”.

Если при первом броске выпал любой номер, кроме “номеров казино”, то второй бросок указывает на выигрышный номер для пользователей.

Если при первом броске выпал первый “номер казино”, а при втором - ни один из “номеров казино”, то выигрывают только пользователи, сделавшие ставки на “0”.

Если при первом броске выпал второй “номер казино”, а при втором - ни один из “номеров казино”, то выигрывают только пользователи, сделавшие ставки на “00”.

Если оба броска дали “номер казино” (любой), то производится переигровка. Вместо переигровки можно предложить ставку “F” (фортуна), которая выигрывает при выпадении двух подряд “номеров казино”.

Знаки Зодиака могут участвовать в игре в качестве отдельных ставок, в качестве “номеров казино” и в ставках на “ставочные зоны Зодиака”.

“Номер казино” можно не назначать, а определять с помощью предварительного броска двумя костями.

Образование знаков Зодиака на ставочных клетках ставочного поля позволяет не только увеличить количество ставок, но и ввести те или иные астрологические толкования, что повышает занимательность способа массовых развлечений.

Промышленная применимость.

Предлагаемый способ массовых развлечений может быть использован как в специально оборудованных помещениях, так и в обычных. Иными словами, он с успехом может быть отнесён как к комнатным играм, так и играм на открытом воздухе.

Формула изобретения

1. Способ массовых развлечений, включающий формирование ставочного поля с разноцветными ставочными клетками с образованными на них цифровыми информационными метками от 1 до 36, формирование изображения рулеточного поля с тридцатью шестью разноцветными основными секторами с образованными на них цифровыми информационными метками от 1 до 36 в произвольной последовательности и, по крайней мере, одним дополнительным сектором, размещение пользователями ставок на ставочных клетках ставочного поля, выбор случайного игрового показателя, на основании которого выявляют победителя, отличающийся тем, что в основных секторах рулеточного поля формируют изображения двенадцати знаков Зодиака в местах размещения простых чисел 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, а также два изображения грани шестигранной кости, причём основные секторы рулеточного поля разбивают на шесть одинаковых групп, в одной из которых формируют первое изображение грани кости с одной точкой, во второй – первое изображение грани кости с двумя точками, в третьей – первое изображение грани кости с тремя точками, в четвёртой - первое изображение грани кости с четырьмя точками, в пятой - первое изображение грани кости с пятью точками, в шестой - первое изображение грани кости с шестью точками, а второе изображение граней кости в каждой группе основных секторов формируют в виде последовательности изображений граней кости, начиная с изображения грани кости с одной точкой и кончая изображением грани кости с шестью точками, формируют изображения двенадцати знаков Зодиака в ставочных клетках ставочного поля с цифровыми информационными метками 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, осуществляют два раза выбор случайных игровых показателей, при этом, по крайней мере один раз, выбор случайных игровых показателей осуществляют путём одновременного выбрасывания двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду с образованием на их гранях изображений точек, начиная с одной точки и заканчивая шестью точками.

2. Способ по п.1, отличающийся тем, что выбор случайных игровых показателей осуществляют путём двукратного выбрасывания одновременно

двух шестигранных костей, отличающихся друг от друга по внешнему виду, при этом, при первом одновременном выбрасывании двух костей получают первую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля, или один из двенадцати знаков Зодиака, также изображённых в основных секторах рулеточного поля, а непосредственно следующим за первым одновременным выбрасыванием двух костей вторым одновременным выбрасыванием этих же костей получают вторую из 36 возможных комбинаций изображений граней кости, отображённых в основных секторах рулеточного поля или тот же, или другой из двенадцати знаков Зодиака, изображённых в основных секторах рулеточного поля.





































1			16			2		
			0					
			1 	2 	3 	1-18 MANQUE		
			4 	5 	6 			
2			7 	8 	9 	EVEN PAIR		
			10 	11 	12 			
2			13 	14 	15 	RED ROUGE		
			16 	17 	18 			
			19 	20 	21 	BLACK NOIR		
			22 	23 	24 			
3			25 	26 	27 	ODD IMPAIR		
			28 	29 	30 			
			31 	32 	33 	PASSE		
			34 	35 	36 			
			I/12 2:1	II/12 2:1	III/12 2:1	19-36 PASSE		
			2					

FIG. 1

2/2

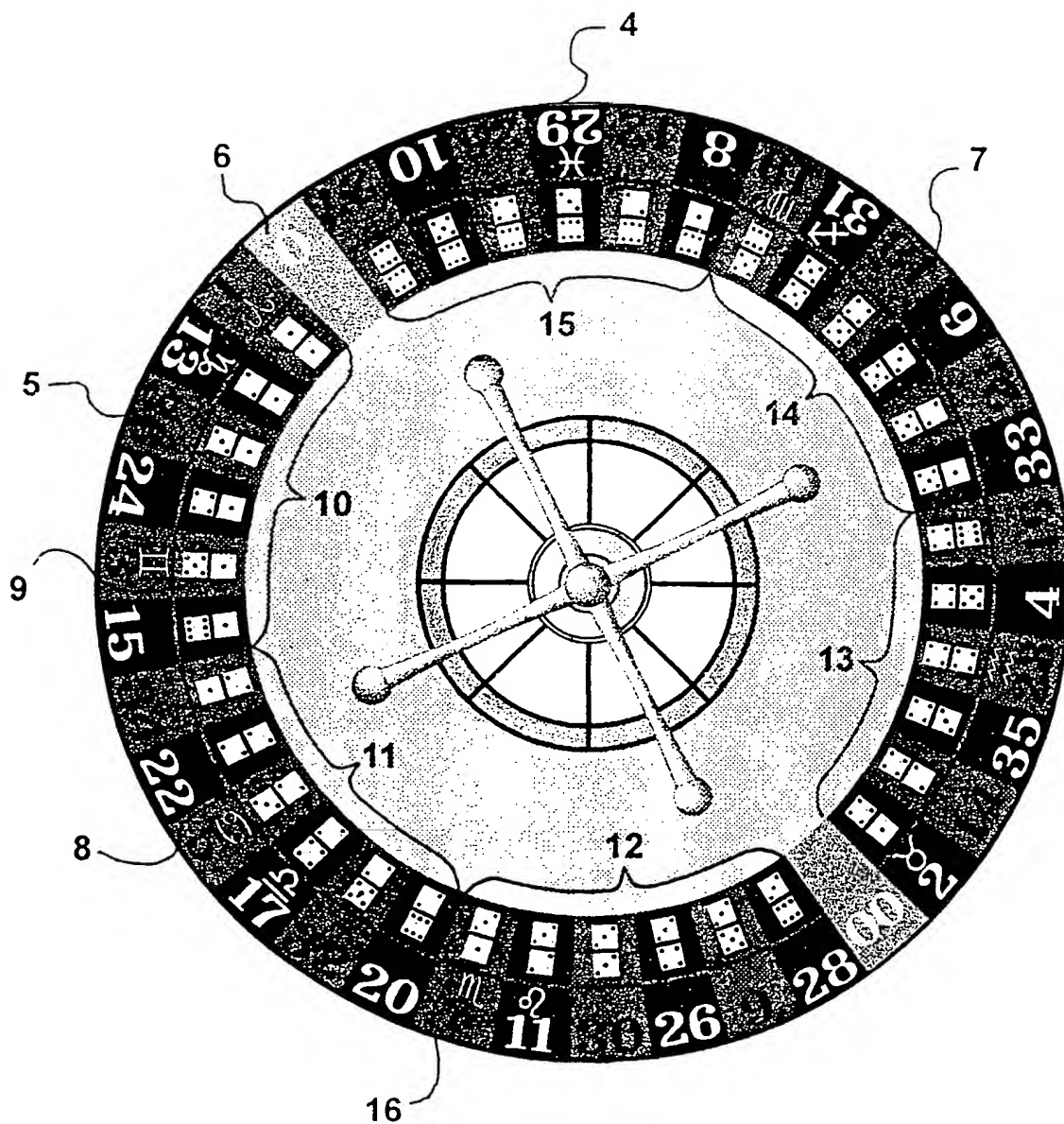


FIG. 2

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☒ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.